

PENGUATAN APRESIASI BUDAYA DAERAH MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS *FLASHCARD* WAYANG KULIT DI SLB BINA KARYA INSANI KARANGANYAR

Oleh:

Hening Laksani¹, Brilindra Pandanwangi², Indriati Suci Pravitasari³, Basnendar Herry Prilosadoso⁴, Galih Putri Oktaviyani⁵
Wildan Arya Praba Iswara⁶, Ahmad Itsar⁷

¹²³⁴Institut Seni Indonesia Surakarta

[1hening.laksani@isi-ska.ac.id](mailto:hening.laksani@isi-ska.ac.id)

Abstrak

Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah institusi pendidikan formal yang memiliki peran penting dalam mengembangkan bakat, kemampuan, dan kehidupan sosial bagi siswa dengan kebutuhan khusus, memastikan hak atas pendidikan yang setara bagi semua individu. Sebagai upaya menunjang keberhasilan program Pendidikan, pengembangan media pembelajaran yang menarik. Media tersebut berfungsi sebagai sarana dalam menstimulasi kemampuan berkomunikasi dan meningkatkan potensi dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Keterbatasan ragam media pembelajaran pada lingkungan sekolah dapat menghambat proses pembelajaran, terutama di sekolah dengan siswa berkebutuhan khusus yang memerlukan pendampingan serta media yang atraktif dan menyenangkan. Sebagai upaya dalam menanggulangi masalah tersebut, program pengabdian masyarakat berfokus pada menyediakan media pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek kebahasaan dan komunikasi, tetapi juga mengenalkan budaya nusantara melalui media visual ilustrasi. Pembuatan flashcard ini menggunakan metode design thinking, yang menggabungkan pengetahuan bahasa melalui kosakata, keterampilan visual terkait budaya, dan kompetensi psikomotorik dalam proses pembelajaran. Adapun proses pengabdian berikutnya adalah pendampingan pada tingkat satuan Pendidikan di SLB Bina Insani Karanganyar. Penggunaan media flashcard ini terbukti dapat menjadi solusi efektif bagi anak-anak berkebutuhan khusus dalam kegiatan pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: Anak Berkebutuhan Khusus, Bahasa, Budaya Nusantara, *Flashcard*, Pengabdian Masyarakat

Abstract

Special Education (Sekolah Luar Biasa) are formal educational institutions that play an important role in developing talents, abilities, and social lives of students with special needs, ensuring equal rights to education for all individuals. To support the success of educational programs in this context, the development of engaging learning media is essential. This media serve as tools to stimulate communication skills and enhance potential, thereby supporting the achievement of learning objectives. However, the limited variety of learning media in schools can hinder the learning process, particularly in schools for students with special needs who require both assistance and attractive, enjoyable media. To address this issue, a community service program has been initiated to provide learning media that not only focus on linguistics and communication aspects but also introduce Indonesian cultural heritage through visual media illustrations. The creation of these flashcards uses the design thinking method, which combines language knowledge through vocabulary, visual skills related to culture, and psychomotor competence in the learning process. The subsequent phase of this community service involves monitoring at SLB Bina Karya Insani Karanganyar. The use of these flashcards has proven to be an effective solution for children with special needs, making the learning process more enjoyable and meaningful.

Keywords: Children with Special Needs, Language, Indonesian Culture, *Flashcards*, Community service

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang kompleks yang dapat mempengaruhi perkembangan potensi individu. Sebagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan jenjang pendidikan formal

bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus, Sekolah Luar Biasa (SLB) merupakan sarana untuk memberikan ruang bagi anak berkebutuhan khusus dalam mengembangkan diri melalui jenjang pendidikan dasar (Mutmainnah & Patahuddin, 2023).

Dalam hal ini, SLB menjadi sarana pendidikan khusus yang memungkinkan

terpenuhinya hak setiap warga negara Indonesia untuk mendapatkan pendidikan tanpa terkecuali. Sebagaimana tertuang dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) yang menegaskan "setiap warga berhak mendapat pendidikan". Sebagai pondasi kebijakan dan aturan yang ditegakkan di Indonesia, UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) tersebut menjadi dasar bahwa anak berkebutuhan khusus juga memiliki hak untuk mendapat pendidikan. Dalam hal ini, sistem pendidikan di SLB menganut sistem segregasi yaitu pemisahan anak berkebutuhan khusus dari anak pada umumnya dalam memperoleh layanan pendidikan sehingga layanan pendidikan lebih sesuai dengan kekhususannya.

Secara spesifik, anak berkebutuhan khusus menunjukkan karakter fisik dan intelektual yang lebih rendah atau mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya (Fakhiratunnisa et al., 2022). Hal ini berdampak pada kesulitan yang dihadapi oleh anak berkebutuhan khusus dalam meraih sukses baik dari segi sosial, personal, maupun aktivitas pendidikan yang dienyam pada tingkat tertentu. Sehingga, anak berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan dan pengajaran yang lebih guna menunjang perkembangannya dalam kehidupan sehari-hari (Fransiska, 2018).

Guna menyukseskan adanya pembelajaran yang menyenangkan bagi anak berkebutuhan khusus, seorang pendidik atau guru pada SLB dituntut untuk memiliki empat kompetensi sebagai agen pengajar khusus, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial yang bertujuan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal. Anggraini & Dwi Putri, (2021) menyatakan bahwa pelayanan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus haruslah mendapat perhatian khusus agar dapat dinikmati peserta didik. Sehingga penting adanya peran sekolah dalam pengembangan proses pembelajaran diupayakan peserta didik dapat menikmati kegiatan belajar yang berlangsung.

SLB Bina Karya Insani merupakan salah satu layanan Pendidikan formal bagi siswa berkebutuhan khusus khususnya tunagrahita, tunanetra, tunarungu, dan tunawicara di wilayah Kabupaten Karanganyar. Sekolah ini memiliki tiga jenjang yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat kebutuhan mendesak terkait ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang terkait dengan kosa

kata kerja maupun kata benda yang ada di sekitar sebagai upaya membantu siswa untuk memahami objek tersebut. Hal ini dirasa penting karena kondisi siswa yang memiliki minat yang sering berubah-ubah sangat berpengaruh terhadap kesuksesan siswa dalam belajar. Minat memiliki peran penting dalam mengarahkan kegiatan belajar dan meningkatkan semangat belajar peserta didik secara optimal (Bahri, 2022). Dalam hal ini, pengembangan media yang menarik merupakan sebuah sarana yang dapat meningkatkan minat siswa terutama bagi siswa berkebutuhan khusus (Fakhiratunnisa et al., 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mendukung pendidikan yang berkualitas bagi anak berkebutuhan khusus adalah tersedianya media interaktif yang menarik namun aman dan sesuai tingkat kompetensi siswa yang digunakan dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah berkebutuhan khusus. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk menyesuaikan keadaan tersebut adalah dengan media *flashcard* interaktif. *Flashcard* adalah media ajar dalam bentuk kartu yang berisi ilustrasi atau gambar, teks, maupun symbol yang berfungsi untuk mengarahkan siswa untuk menghubungkan objek-objek tersebut (Uswatun Hasanah & Pristiwaluyo, 2024). Dalam hal ini, terdapat beragam konsep media ajar berupa *flashcard* yang telah digunakan pada berbagai tingkat satuan Pendidikan dan dalam berbagai ragam konsep sebagai media pembelajaran, seperti berbasis karakter flora dan fauna (Qurrota A'yuni et al., 2023) dalam upaya mengajarkan objek, berbasis kata dalam membentuk pola kalimat (Uswatun Hasanah & Pristiwaluyo, n.d.), dan berupa huruf dan angka yang berfokus mengembangkan Bahasa dasar kepada anak (Pradana & Gerhni, 2019).

Merujuk pada efektivitas dari media *flashcard* sebagai media pembelajaran, maka program pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan mengembangkan media *flashcard* interaktif. Menggunakan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan pada sekolah mitra, media yang dikembangkan dalam hal ini adalah *flashcard* yang berisi gambar dan huruf yang menarik serta terkait dengan objek-objek disekitar kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu, media dengan berfokus pada aspek visual juga meningkatkan motivasi siswa. Media ajar akan semakin bermakna dengan menggunakan objek yang menarik karena meningkatkan motivasi yang tinggi peserta didik (Priscila Ritonga et al., 2022). Pengembangan media visual dan ilustrasi yang menarik dan sarat akan kebudayaan

nusantara. Diharapkan, selain daripada menjadi media yang dapat membantu proses pembelajaran Bahasa Inggris dan komunikasi sederhana, media pembelajaran dengan menggunakan ilustrasi kebudayaan nusantara menjadi sarana untuk mengenalkan kebudayaan, kekayaan, dan keberagaman Indonesia bagi anak berkebutuhan khusus sehingga mampu menambah dan memperkuat rasa cinta tanah air.

METODE

Dalam menjalankan kegiatan program pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan, terdapat lima tahapan yang dilakukan untuk mencapai tujuan peningkatan kosa kata Bahasa Inggris dan apresiasi budaya. Adapun tahapan pengabdian masyarakat yaitu sosialisasi, penerapan iptek, pelatihan dan pendampingan, evaluasi, dan keberlanjutan program.

Tahap sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan program solusi kepada pihak sekolah, terutama guru mata pelajaran. Kegiatan ini mencakup pertemuan awal yang menjelaskan tujuan, manfaat, dan mekanisme pelaksanaan program. Pada tahap ini, tim pengabdian menjelaskan konsep penggunaan media interaktif flashcard yang memiliki konten Bahasa Inggris dan ilustrasi objek makna kata serta dihiasi dengan ilustrasi wayang kulit. Sosialisasi ini juga mencakup penyampaian peran penting pengenalan budaya lokal dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan apresiasi budaya di kalangan siswa sekolah. Beberapa masukan juga menjadi sarana pertimbangan untuk kesesuaian program dengan kondisi kebutuhan di lapangan.

Tahap Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terkait dengan tahapan dalam pengembangan *flashcard*, dimana aspek kreatif dan fungsional menjadi dasar pelaksanaannya. Langkah pertama dalam pengembangan teknologi adalah perancangan konsep, yaitu tema yang akan dikembangkan pada media *flashcard* yang dapat berguna untuk pengenalan kosa kata pada tingkat anak sekolah dasar. Dalam hal ini, tema yang diangkat adalah terkait kosa kata benda yang ada disekolah, kata benda yang ada dirumah, kata kerja sederhana, dan frasa kata kerja yang sering dilakukan dalam kegiatan sehari-hari.

Selanjutnya, adalah perancangan *flashcard* dengan ilustrasi wayang kulit dan corak batik solo. Adapun wayang yang

digunakan yaitu punokawan karna mempertimbangkan empat jenis tema Bahasa Inggris. Sedangkan corak batik yang digunakan adalah batik tantrum. Proses ini memanfaatkan perangkat lunak desain grafis modern untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

Tahap Pelatihan dan Pendampingan merupakan tahapan pelatihan intensif bagi Guru maupun siswa. Pelatihan kepada guru memberikan keterampilan dalam menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan. Sedangkan program pendampingan melibatkan simulasi penggunaan *flashcard* dalam kegiatan di kelas sesungguhnya dengan fokus pada pengajaran kosakata yang diselingi elemen budaya nusantara. Tahapan pendampingan oleh tim dilakukan pada sesi awal untuk memastikan bahwa guru merasa nyaman dalam mengimplementasikan media interaktif *flashcard*.

Tahap Evaluasi adalah tahapan yang dilakukan secara bertahap untuk menilai efektivitas media *flashcard* dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa berkebutuhan khusus. Tahapan evaluasi meliputi observasi kelas, penilaian keterlibatan dan respons siswa, serta pengumpulan umpan balik dari guru dan peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari penggunaan media, serta area yang memerlukan perbaikan. Penggunaan instrumen penilaian kualitatif dan kuantitatif menjadi sarana dalam mengukur efektivitas program yang dilaksanakan. Metode seperti kuesioner dan wawancara merupakan upaya yang dilakukan pada tahap ini.

Tahap Keberlanjutan Program merupakan tahapan terakhir pada program pengabdian masyarakat yang digunakan untuk merancang strategi langkah-langkah pembelajaran yang bermakna dengan menggunakan media interaktif *flashcard*. Tim pengabdian akan bekerja sama dengan pihak sekolah untuk memastikan ketersediaan media pembelajaran yang berkelanjutan dan mengadakan sesi pelatihan lanjutan secara berkala.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat yang diinisiasi untuk mengatasi masalah terkait terbatasnya akses media pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus yang menarik dan memiliki keterkaitan dengan aspek budaya yaitu penyusunan media pembelajaran yaitu berupa media *flashcard* interaktif dengan ilustrasi wayang. Hal ini dilakukan dengan maksud untuk menjadikan salah satu upaya pemberdayaan budaya nusantara sejak dini terutama teruntuk anak berkebutuhan khusus. Dalam konteks Pendidikan inklusi, terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan efektivitas penggunaan media *flashcard* dalam proses pembelajaran. Penerapan media *flashcard* dalam konteks Pendidikan inklusi diantaranya digunakan dalam mengenalkan kata benda (Stefani & Samsiyah, n.d.), sebagai media terapi wicara (Maemunah et al., 2024), dan sebagai media yang membantu dalam pengembangan kemampuan membaca anak tuna rungu (Retnaningrum & Ghazali, 2024)

Flashcard merupakan media edukatif yang berupa kartu dengan muatan gambar serta kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan juga meningkatkan jumlah kosakata (Hotimah, 2010). Selain itu, *flashcard* menjadi media pembelajaran yang baik bagi anak berkebutuhan khusus dikarenakan mereka memiliki kecenderungan untuk lebih mudah mengenali sesuatu secara visual (Akhriana et al., 2022).

Adapun proses pelaksanaan dari program pengabdian ini diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan, tantangan, dan harapan pengguna dengan lebih baik. Memperoleh wawasan yang mendalam dan pengertian yang lebih baik tentang konteks masalah yang dihadapi. Pada tahap ini, pengusul program melakukan proses observasi awal untuk mengetahui situasi dan kondisi di lapangan. Selain itu wawancara dilakukan dengan guru sebagai upaya memahami kebutuhan yang diperlukan pada konteks di sekolah mitra. Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara diantaranya adalah kebutuhan akan media yang menarik secara visual serta dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelas. Selain itu, media tersebut berisi kosa kata yang terkait dengan kebutuhan akan kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu siswa dalam berinteraksi dan bersosialisasi dalam berbagai situasi ditempat umum.

Langkah berikutnya setelah

mengetahui kebutuhan mitra adalah dengan pengembangan konsep media *flashcard*. Merujuk pada aspek kebutuhan akan media yang bertujuan untuk mengenalkan kosa kata pada kehidupan sehari-hari, konsep dari media tersebut mengacu pada berbagai konteks sub materi yaitu kosa kata benda dirumah, kata benda disekolah, dan kata kerja sederhana. Selanjutnya, pelaksanaan perancangan ilustrasi berdasarkan tema yang telah ditentukan. Berikut merupakan contoh tampilan hasil ilustrasi objek dalam tema kata benda yang ada di rumah dan kata benda yang ada di sekolah.



Gambar 1. Kosa kata benda di sekolah

Ilustrasi yang digunakan dalam media *flashcard* merujuk pada kata benda yang tersedia dilingkungan sekolah. Salah satu contoh kata benda dalam media ilustrasi adalah kipas angin. Selain itu, kosa kata benda pada konteks lingkungan sekolah juga dikembangkan untuk membiasakan siswa dengan kata benda di sekitar lingkungan mereka.



Gambar 2. Kosa kata benda di rumah

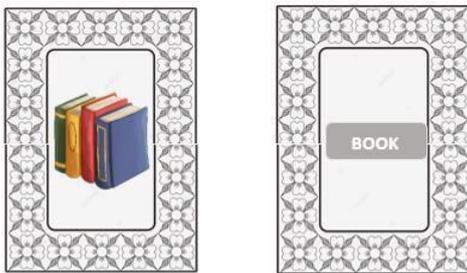
Ilustrasi berikutnya yang digunakan dalam media *flashcard* merujuk pada kata benda yang tersedia dilingkungan rumah. Salah satu contoh kata benda dalam media ilustrasi yaitu TV. Hal ini dikembangkan untuk membiasakan siswa dengan kata benda di sekitar lingkungan kehidupan sehari-hari mereka.

Selain dari kata benda, terdapat juga kata kerja sederhana yang membantu mereka memahami kata-kata kerja dasar dalam Bahasa Inggris.



Gambar 3. Kata Kerja “Menonton”

Tahapan berikutnya adalah pengembangan ilustrasi menjadi prototipe produk. Adapun tampilan pada *flashcard* dengan corak motif yang digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Tampilan *Flashcard*

Hasil dari produk kartu kemudian dikenalkan kepada pihak sekolah. Tahapan awal adalah memberikan pendampingan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai konten dari tema yang tersedia pada *flashcard*. Diskusi untuk memberikan banyak peluang kegiatan dari media interaktif menjadi beragam. Dalam hal ini, salah satu kegiatan yang dapat dilakukan dengan menggunakan *flashcard* (Indriana, n.d.).

1. Kartu berisi gambar yang telah disusun tersebut pertama dipegang oleh guru;
2. Guru mengambil kartu satu per satu setelah selesai menerangkan;
3. Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan pada peserta didik .
4. Guru meminta peserta didik untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua anak didik dapat mengamati.

Setelah pendampingan kepada guru dilakukan, tahapan berikutnya adalah memberikan pelatihan di kelas. Guru menggunakan media interaktif *flashcard* untuk meningkatkan pemahaman mengenai kosa kata sederhana dalam Bahasa Inggris. Dalam hal ini, berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, *flashcard* merupakan salah satu terapi bagi anak berkebutuhan khusus yang mampu menstimulasi perkembangan dan pemahaman anak berkebutuhan khusus terhadap sebuah objek bahkan situasi (Sumardi et al., 2017). Dengan menggunakan *flashcard* peserta didik memungkinkan aktivitas individu dengan mengamati kata dan gambar yang tersedia (Angeany & Saud, 2017). Kemudian, guru dapat meminta peserta didik untuk membuat kalimat sederhana, bertanya, maupun membuat kalimat dengan pernyataan benar maupun salah.



Gambar 5. Pelaksanaan Program

Tahapan selanjutnya adalah tahap evaluasi. Berdasarkan hasil pelaksanaan program yaitu dengan implementasi media pada proses pembelajaran, wawancara dengan guru menyatakan bahwa media interaktif sangat menyenangkan untuk proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *flashcard* dilaksanakan dengan menyenangkan dan aktif. Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan mengambil kartu yang tersedia dengan semangat. Setelah pelaksanaan pembelajaran, guru menyatakan rasa bahagia bahwa siswa memiliki kesempatan dalam menggunakan media tersebut. Guru juga menyatakan komitmen untuk menggunakan media interaktif tersebut dalam proses pembelajaran selanjutnya. Adapun saran dari guru adalah penambahan kosa kata yang memungkinkan untuk mencakup kosa kata pada ruang public. Secara keseluruhan, media *flashcard* pembelajaran berbasis kosa kata ini dinilai positif oleh guru dan siswa. , dengan skor rata-rata tinggi di semua.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan media interaktif berupa *flashcard* merupakan media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman kosa kata Bahasa Inggris bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru, serta umpan balik dari siswa, media ini tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi siswa karna visual yang, tetapi juga mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Inggris. Media *flashcard* yang didesain dengan ilustrasi yang menarik memadukan elemen visual budaya yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna. Data dari wawancara dengan guru ditemukan respon positif yang menilai bahwa media *flashcard* ini efektif dalam membantu pengembangan keterampilan berbahasa dengan mudah namun tetap bernilai karena menggabungkan stimulasi visual dan pembelajaran berbasis budaya. Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuannya dalam mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris dan apresiasi budaya lokal melalui media *flashcard* wayang kulit. Adapun dampak dari program ini adalah pengembangan solusi inovatif dalam mendukung pengembangan kemampuan bahasa bagi anak berkebutuhan khusus namun tidak meninggalkan aspek kebudayaan nusantara.

Saran

Saran dari hasil pelaksanaan program ini adalah pengembangan tema yang digunakan pada media *flashcard* atau adanya pengembangan media *board game* yang lebih bervariasi bagi pembelajaran siswa berkebutuhan khusus. Hal ini merupakan program yang layak untuk dikembangkan dengan mempertimbangkan beragam gaya belajar terutama yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhriana, A., Aisa, S., Saputro, A. T., Informatika, J. T., Makassar, U. D., Informasi, J. S., & Makassar, U. D. (2022). *Perancangan Aplikasi Flashcard Digital Sebagai Media Latihan Identifikasi Objek Pada Anak*. 4, 42–51.
- Anggraini, B., & Dwi Putri, B. N. (2021). Analisis Permasalahan Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi SMP N 5 Kota Padang. *Jurnal Wahana Konseling*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.31851/juang.v4i2.6410>
- Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.410>
- Bahri, S. (2022). UPAYA GURU DALAM MEMBERIKAN MOTIVASI BELAJAR KEPADA SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNANETRA) DI SLB NEGERI 2 LOMBOK TENGAH. *Desember*, 14(2), 136–147. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/>
- Fakhiratunnisa, S. A., Pitaloka, A. A. P., & Ningrum, T. K. (2022). Konsep Dasar Anak Berkebutuhan Khusus. *Masaliq*, 2(1), 26–42. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i1.83>
- Fransiska, F. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Dayak Desa Melalui Media Flashcard Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(02), 86. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i02.1045>
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(2), 108. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>
- Indriana, D. (n.d.). *Pengembangan Media Kartu Cerdas Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca (KCS) (KCS)*.
- Maemunah, S., Lisnayani, D., & Setyowati, H. (2024). *Flashcard Sebagai Media Terapi Wicara Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Kelas B RA Inklusi Zidni Ilma Sukoharjo*. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc>
- Mutmainnah, & Patahuddin. (2023). Perkembangan pendidikan karakter pada anak berkebutuhan khususdi SDLB polewali mandar. *Jurnal Pemikiran Dan*

- Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 37.
Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Iklimah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Qurrota A'yuni, Mirna Veanda Rista Agustin, Dian Nur Cahyani, Muhammad Dian Nazarudin, & Mega Nur Karisma. (2023). Penerapan Flashcard Berbasis Karakter Flora dan Fauna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Peserta Didik Tunagrahita Sedang SLB Siswa Budhi. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 273–280. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i3.1360>
- Retnaningrum, W., & Ghazali, N. U. Al. (2024). W ARNA ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA FLASH CARD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK TUNARUNGU. *Pendidikan Anak Usia Dini, Jurnal*, 8(1), 11–24. <https://jurnal.unugba.ac.id/index.php/warna>
- Stefani, F. D., & Samsiyah, N. (n.d.). Penerapan media pembelajaran flashcard mengenal kata untuk anak berkebutuhan khusus di kelas inklusi. In *GENRE* (Vol. 2, Issue 2). <http://journal2.uad.ac.id/index.php/genre/index>
- Uswatun Hasanah, A., & Pristiwaluyo, T. (n.d.). *Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosa Kata pada Siswa Tunarungu Kelas Tujuh di Sekolah Luar Biasa (Development of Flashcard Media to Increase Vocabulary in Seventh Grade Deaf Students in Special Schools)*. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>